

PERILAKU KONSUMEN DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI INTERNET

(Studi Kasus Pada Siswa SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya)

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Administrasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Pembangunan Nasional "VETERAN" Jawa Timur**



Oleh :

YANUAR PUTRI
NPM. 0642010017

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI BISNIS
SURABAYA
2010**

**JUDUL PENELITIAN : PERILAKU KONSUMEN DALAM
MENGUNAKAN TEKNOLOGI
INFORMASI INTERNET (Studi Kasus
Pada Siswa SLTA Kemala Bhayangkari 1
Surabaya).**

NAMA MAHASISWA : YANUAR PUTRI
NPM : 0642010017
JURUSAN : ILMU ADMINISTRASI BISNIS
FAKULTAS : ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Telah disetujui untuk mengikuti Seminar Proposal
Menyetujui,

Pembimbing utama

Pembimbing pendamping

Dra. Sonja Andarini, M.Si
NIP : 030 223 612

R.Y. Rusdianto, S.Sos, M.Si
NIP : 957 200 046

Mengetahui ,
Ketua Jurusan

SADJUDI, Drs., SE. M.Si
NIP : 030134635

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat AllaH SWT, karena hanya atas dan rahmat-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Perilaku Konsumen dalam Penggunaan Teknologi Informasi Internet (Studi Kasus pada Siswa SLTA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya) ”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Ibu Dra. Sonja Andarini, M.Si dan bapak R.Y.Rusdianto, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis dan tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Suparwati, M.Si., selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional ” Veteran ” Jawa Timur.
2. Bapak Drs. Sadjudi, S.E., M.Si., selaku ketua program studi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional ” Veteran ” Jawa Timur.
3. Bapak Drs, Nurhadi, M.Si , selaku sekretaris program studi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional ” Veteran ” Jawa Timur.
4. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional ” Veteran ” Jawa Timur.

5. Bapak Drs.Sabariyanto Nurwantoro, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SLTA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, yang telah memberikan bimbingan dan sumber data.
6. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan dukungan moral maupun materiil sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari segala keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, sehingga saran dan kritik sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, Mei 2010

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAKSI	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Perilaku Konsumen.....	9
a. Pengertian Perilaku Konsumen.....	9
b. Model Perilaku Konsumen.....	11

c. Fungsi Model Perilaku Konsumen.....	12
d. Tipe – tipe Perilaku Konsumen.....	13
e. Teori – teori Perilaku Konsumen.....	14
f. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen.....	16
2.1.2 Teknologi.....	20
a. Sejarah tentang Teknologi Informasi.....	20
b. Pengertian Teknologi.....	22
c. Pengertian Teknologi Informasi.....	22
d. Produk – produk Teknologi Informasi.....	24
e. Teknologi Informasi dalam Kehidupan Masyarakat.....	29
f. Dampak Penerapan Teknologi Informasi.....	30
2.1.3 Internet.....	38
a. Konsep Internet.....	38
b. Sejarah Internet.....	39
c. Pengertian Internet.....	40
d. Layanan dan Fasilitas yang terdapat di Internet.....	41
e. Komponen Layanan Internet.....	44
2.1.4 Website.....	47
2.1.4.1 Pengertian Website.....	47
2.1.5 HTML.....	48
2.1.5.1 Pengertian HTML.....	48
2.1.6 Kerangka Berpikir.....	49

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Fokus Penelitian.....	51
3.2 Lokasi Penelitian.....	55
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel.....	56
a. Populasi.....	56
b. Sampel.....	56
c. Teknik Penarikan Sampel.....	57
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	58
a. Jenis Data.....	58
b. Sumber Data.....	58
c. Cara Pengumpulan Data.....	58
3.5 Teknik Analisis Data.....	59
3.6 Validitas Data.....	59

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Obyek Penelitian, dan Penyajian Data.....	62
4.1.1 Sejarah Singkat SMA Kemala Bhayangkari 1.....	62
4.1.2 Lokasi Sekolah.....	63
4.1.3 Struktur Organisasi.....	65
4.1.4 Visi dan Misi.....	66
4.2 Hasil	67
4.2.2 Deskripsi Hasil Penelitian	67

4.2.3 Karakteristik Responden	67
4.2.4 Ditribusi Frekuensi Responden.....	68
4.3 Pembahasan	93
4.3.1 Deskripsi Penelitian	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Karakteristik Responden.....	66
Tabel 1.2 Usia Responden.....	67
Tabel 1.3 Responden Pernah atau tidak mengakses internet.....	67
Tabel 2.1 Responden Mengakses Internet dalam Seminggu.....	68
Tabel 2.2 Lama Responden Mengakses Internet.....	68
Tabel 2.3 Lokasi Responden Mengakses Internet.....	69
Tabel 2.4 Perangkat Yang digunakan Responden.....	70
Tabel 2.5 Dengan Siapa Responden Mengakses Internet.....	70
Tabel 2.6 Kapan Responden Mengakses Internet.....	71
Tabel 2.7 Jam Berapa Responden Mengakses Internet.....	71
Tabel 2.8 Pengetahuan Responden tentang Game Online.....	72
Tabel 2.9 Responden Pernah Bermain Game Online.....	72
Tabel 2.10 Berapa kali Seminggu Responden bermain Game Online.....	73
Tabel 2.11 Berapa Lama Responden Bermain Game Online.....	73
Tabel 2.12 Dimana Responden Bermain Game Online.....	74
Tabel 2.13 Perangkat yang Digunakan Responden.....	74
Tabel 2.14 Dengan Siapa Responden Bermain Game Online.....	75
Tabel 2.15 Kapan Responden Bermain Game Online.....	75

Tabel 2.16 Kapan (jam) Responden Bermain Game Online.....	76
Tabel 2.17 Jenis Permainan Yang Dimainkan Responden.....	77
Tabel 2.18 Mengapa Responden Tidak Tertarik Pada Game Online.....	77
Tabel 2.19 Responden Mengetahui Situs Jejaring Sosial.....	78
Tabel 2.20 Responden Memiliki Member (anggota) Situs Jejaring Sosial.....	78
Tabel 2.21 Berapa Kali Responden Mengakses Situs Jejaring Sosial.....	79
Tabel 2.22 Berapa Lama Responden Mengakses Situs Jejaring Sosial.....	79
Tabel 2.23 Perangkat Yang Digunakan Responden.....	80
Tabel 2.24 Responden Pernah Bertemu Langsung.....	80
Tabel 2.25 Percayakah Responden Dengan Data Tersebut.....	81
Tabel 2.26 Situs Yang Sering Responden Akses.....	81
Tabel 2.27 Responden Pernah Mengakses Situs Hiburan.....	82
Tabel 2.28 Pernah atau Tidak Responden Mengunduh Musik / Film.....	82
Tabel 2.29 Pernah atau Tidak Responden Membeli Musik / Film.....	83
Tabel 2.30 Apakah Responden Mempunyai Usaha.....	83
Tabel 2.31 Responden Pernah Membuka Situs Usaha.....	84
Tabel 2.32 Responden Pernah Bertransaksi Bisnis Melalui Internet.....	84
Tabel 2.33 Responden Sering Mencari Materi Sekolah.....	85
Tabel 2.34 Responden Menggunakan Situs Mesin Pencari Informasi.....	85
Tabel 2.35 Responden Mengetahui Situs Wikipedia.....	86
Tabel 2.36 Bermanfaat atau Tidak Situs Tersebut.....	86
Tabel 2.37 Responden Mengetahui Tentang Webbloging (Blog).....	87

Tabel 2.38 Apakah Responden Memiliki Webbloging (Blog).....	87
Tabel 2.39 Isi Blog Responden.....	88
Tabel 2.40 Responden Pernah atau Tidak Mengakses Situs (17+).....	88
Tabel 2.41 Alasan Responden Mengakses Situs Tersebut.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Model Perilaku Konsumen	11
Gambar 2 Kerangka Berpikir.....	50
Gambar 3 Struktur Organisasi SMA Kemala Bhayangkari 1.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner

Lampiran 2 Karakteristik Responden

Lampiran 3 Tingkat Usia Responden

Lampiran 4 Responden Mengakses Internet Dalam Seminggu

Lampiran 5 Responden Mengetahui Tentang Game Online

Lampiran 6 Responden Mengetahui Tentang Situs Jejaring Sosial

Lampiran 7 Responden Pernah Mengakses Situs Hiburan

Lampiran 8 Responden Mempunyai Usaha Yang diPasarkan Melalui Internet

Lampiran 9 Responden Sering Mencari Materi Sekolah Melalui Internet

Lampiran 10 Responden Mengetahui Tentang Webbloging (Blog)

ABSTRAKSI

YANUAR PUTRI. PERILAKU KONSUMEN DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI (Studi Pada Siswa SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya)

Perkembangan teknologi saat ini membawa masyarakat kepada perubahan – perubahan kehidupan ke arah yang lebih baik. Komunikasi merupakan aktivitas yang dilakukan sehari – hari, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, tanpa harus memikirkan dan terganggu oleh jarak yang cukup jauh, bahkan jarak antar negara pun dapat dilakukan dengan waktu yang lebih cepat. Salah satu media informasi saat ini yang sering digunakan oleh masyarakat antara lain internet. Internet dapat digunakan untuk mencari hal positif antara lain berita, tugas sekolah dan lainnya. Adapun situs yang terdapat di internet antara lain facebook, twitter.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang ”karakteristik pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam menggunakan Teknologi Informasi” dan untuk mendeskriptifkan penilaian pelajar dalam menggunakan akses internet.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yaitu yang digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang yang dapat diamati. Dalam penelitian ini digunakan 88 responden dengan menggunakan kuesioner. Dimana responden diambil dengan menggunakan teknik (*Stratified Random Sampling*).

Dari hasil Studi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Teknologi Informasi (Studi Kasus Siswa SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya), yang diamati dalam penelitian (Umum, Permainan (game), Jejaring Sosial (Facebook,Twitter), Bisnis, dan Pendidikan). Ternyata hanya perilaku Jejaring Sosial yang paling diamati oleh responden.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini membawa masyarakat kepada perubahan-perubahan kehidupan ke arah yang lebih baik. Masyarakat dituntut untuk selalu dinamis dan mampu bergerak dengan cepat. Informasi dan komunikasi termasuk hal utama yang mendukung kemajuan manusia dalam berpikir. Pada kemajuan di era globalisasi ini, masyarakat sangat bergantung pada teknologi. Perkembangan teknologi informasi yang sangat canggih akan dapat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, tanpa harus memikirkan dan terganggu oleh jarak yang cukup jauh, bahkan jarak antar negara pun dapat dilakukan dengan waktu yang lebih cepat, karena kemajuan teknologi pada saat ini. Komunikasi merupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Jika masyarakat dahulu berkomunikasi dengan cara surat, bertemu dan berbicara langsung, maka komunikasi pada saat ini sudah dapat menggunakan sarana teknologi informasi seperti telepon, satelit, internet, dan lain-lain, yang tentu bisa menghemat tenaga, waktu, dan biaya. Kemajuan teknologi informasi ini semakin bisa memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat yang menggunakannya.

Jadi pada intinya Teknologi informasi, teknologi yang memanfaatkan komputer dan teknologi lainnya sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Salah satu media informasi dan komunikasi dari teknologi informasi yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat pada saat ini adalah sarana internet melalui perusahaan kecil jasa layanan informasi. Internet merupakan jaringan luas yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Setiap sinyal digital jaringan internet akan ditransmisikan oleh stasiun satelit ke jaringan internet komputer lain , sehingga dapat mempercepat mengakses atau mentransfer data informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, pentingnya bagi masyarakat untuk mengenal internet.

Internet telah menawarkan sumber informasi yang lengkap, memberi kemudahan, kecepatan akses bagi semua pengguna kapan dan dimanapun berada serta berkomunikasi secara online. Internet menawarkan fasilitas kepada pengguna untuk mengirim dan menerima *e-mail*, *chatting* atau komunikasi lewat internet, dan yang paling sering dilakukan adalah membuka situs-situs Internet, terutama situs-situs jejaring sosial (*social networking*), seperti Friendster dan Facebook serta weblog (<http://....>). Di situs-situs jejaring sosial tersebut mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini membawa kesenangan tersendiri bagi mereka karena mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan bersama teman-teman mereka pengguna internet di Indonesia didominasi oleh kaum pelajar. Pengguna situs sosial pun semakin banyak seperti friendster dan facebook. Maraknya Friendster sebagai situs jejaring sosial di kalangan pelajar dan mahasiswa pada empat tahun

terakhir, telah menempatkan Indonesia sebagai pemilik *account* (data) Friendster nomor tiga sedunia. Disamping itu *trend blogging* pun tidak kalah, di akhir-akhir ini blog banyak diminati sebagai situs pribadi untuk menuliskan hal tentang kehidupan dan perjalanan hidup serta banyak anak muda yang dengan cara instan ingin mendapatkan uang lewat bisnis di internet. Satu hal yang menarik dari blog adalah bahwa jumlah blog di Indonesia berkembang sangat pesat. Di Asia, friendster menjadi situs jaringan sosial terbesar yang dikunjungi rata-rata 32 juta pengguna internet setiap bulannya. Di Indonesia, Friendster memiliki lebih dari 8 juta pengguna terdaftar dan 4 juta pengunjung unik setiap bulan di friendster.com pada Februari 2008. Sementara 40 persen dari 25 juta pengguna internet yang ada di Indonesia memiliki akun Friendster. Penggunaan blogger pun tak kalah pada tahun 2008 jumlah pemakai blogspot sekitar 279.000 dan wordpress sekitar 125.000 menurut Ventura Elisawati.

(<http://wordpress.com/2009/05/06/pengguna-internetkalanganpelajar>.)

Internet memang ibarat pisau bermata dua. Disatu sisi, teknologi ini bisa bermanfaat apabila digunakan untuk melakukan hal-hal yang baik dan bermanfaat, seperti: mencari bahan-bahan pelajaran sekolah, diskusi mata pelajaran, mencari program beasiswa, konsultasi dengan pakar, belajar jarak jauh, dan mencari metode-metode pengajaran berbasis multimedia. Akan tetapi apakah memang demikian penggunaan internet sepenuhnya bersifat positif. Pengguna internet, menggunakan layanan internet tidak hanya untuk hal yang positif melainkan untuk penggunaan hal yang bersifat negatif, baik itu pornoaksi dan pornografi hingga tindakan-tindakan kejahatan seperti upaya *Hacking*

(merusak/mengunci) Facebook dan membobol pasword orang lain. Penggunaan internet telah mengalami perubahan penggunaan internet dari Internet Sehat bergeser ke Internet *Addictive*, (<http://www.jurug.com/informasi-internet/dampak-pengguna-internet.html>.) diantaranya :

1. *Net Gaming* (situs game / permainan).

Hampir semua kalangan pengguna internet mengalami kebosanan dalam kegiatan browsing dan mereka beralih ke hal yang lebih memerlukan tantangan dengan sebuah *Game*. Bahkan hal ini dimanfaatkan perusahaan-perusahaan game online untuk memenuhi kebutuhan pasar dalam *Net Gaming*.

2. *Cyber sexual Addiction* (ketagihan situs pornografi).

Inilah hal yang menghantui masyarakat (umum) di Indonesia saat pertama kali belajar internet dan menggunakan internet. Yaitu obsesi untuk melihat, mengunduh dan memperdagangkan pornografi yang dapat diakses secara bebas di Internet. Ternyata anak SD (sekolah dasar) sekarang sudah mengerti dan tahu yang namanya sex, katanya para penjaga warnet ” yang dicari anak SD (sekolah dasar) bukan gambar binatang melata melainkan gambar xxx “.

3. *Cyber relational Addiction* (situs pertemanan / jejaring sosial).

Seandainya nomer 1 dan 2 sudah sedikit demi sedikit ditinggalkan karena hal kebosanan, maka Cyber-relational addiction adalah dampak yang akan dialami oleh pengguna internet. Keterlibatan yang berlebihan pada hubungan yang terjalin melalui internet (seperti melalui chat room dan

virtual affairs), dan sekarang makin maraknya layanan *Social Networking* yang telah dikenal dan diikuti hampir semua pengguna internet di Indonesia. Contoh kecil saja seperti Facebook, Twitter, Koprol atau bahkan Digli.

Koprol : Situs ini diciptakan oleh warga Indonesia, dengan tujuan menyatukan warga di Indonesia. Sekilas kita akan melihat situs ini mirip dengan twitter yang menyuguhkan kemudahan update dan follow status, namun yang menjadi perbedaannya adalah sistem pengelompokan *user* adalah *based-on-location*. Misalnya : ketika kita sedang berada di taman kemudian melakukan check in pada situs koprol pada lokasi taman, maka akan kita akan bertemu dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di taman tersebut selayaknya twitter. Kelebihannya, kita dapat melakukan *check in* ke sejumlah tempat diseluruh Indonesia dan memberikan *testimonial* (pesan) mengenai lokasi tersebut, misal bali dsb. Adapun status dari koprol dapat diporting ke FaceBook dan twitter maupun sebaliknya sehingga menciptakan kemudahan dalam pengorganisasiannya.

Digli : Situs jejaring sosial yang sekilas mirip dengan Friendster, hanya kontennya lebih sedikit. Dengan fitur antara lain, menampilkan album foto digital, menerbitkan blog , ngobrol dengan teman-teman atau pengguna lain membuat atau bergabung dengan grup atau minat tertentu. Namun DIGLI lebih menekankan kepada kegiatan *offline* yang secara rutin diadakan untuk mempertemukan secara langsung member-member yang

ada. DIGLI bukan sekedar situs untuk memperbanyak daftar teman di profile anda, tapi lebih ke menciptakan persahabatan-persahabatan baru antar sesama membernya.

Meski demikian, bahwa internet juga berfungsi sebagai Pusat Pembelajaran dan Pendidikan (<http://www.ppdbesut.net/nuke/edu/idp.pdf>).

Sebagai pusat pembelajaran, internet sangat kaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi lainnya, sehingga internet sangat terkenal pula sebagai perpustakaan digital. Segala sumber ilmu tersedia di internet baik itu gratis maupun dikenai biaya. Apabila ingin mendapatkan buku, majalah, atau jurnal dengan terbitan baru maka bisa didapatkan di internet. Beberapa contoh situs atau homepage yang terkenal di dunia adalah *The Library of Congress* (<http://rs.log.gov/>). Sedangkan Indonesia yang sedang dikembangkan seperti di ITB yaitu (<http://digital.lib.itb.id.ac.id> dan <http://www.lib.itb.ac.id>). Selain itu internet juga memungkinkan bagi pengguna untuk mendapatkan bahkan ikut menyediakan berbagai *Ensiklopedia* yang menyimpan berbagai macam hal. Perkembangan teknologi informasi memberikan peran komputer yang semula lebih ditekankan sebagai mesin penghitung, saat ini telah berkembang sebagai mesin yang membantu berbagai kegiatan manusia. Kemampuan komputer semakin canggih dalam mengolah data yang berasal dari suara, gambar, teks, grafik bahkan video menjadi informasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan operasional dan manajerial dalam mengambil keputusan. Perkembangan teknologi komunikasi semakin melengkapi kecanggihan komputer untuk bisa berkomunikasi melewati batas-batas geografis. Hal ini ditandai dengan

pertumbuhan penggunaan internet yang pesat di seluruh kalangan institusional dan masyarakat umum.

SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, berada di pusat kota yang memiliki lokasi sekolah yang strategis sehingga dapat dijangkau oleh pelajar dan cukup dikenal oleh masyarakat di Surabaya. SMA Kemala Bhayangkari 1 merupakan salah satu sekolah swasta yang statusnya disamakan serta memiliki Laboratorium Komputer dan memiliki fasilitas Wifi (akses internet) untuk menunjang kebutuhan pelajar sekolah tersebut, SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya merupakan sekolah swasta yang cukup terkenal yang tidak kalah baiknya dengan sekolah negeri pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji tentang akses internet di kalangan pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas menjadi pemikiran peneliti untuk merumuskan masalah di bawah ini :

1. Bagaimana Karakteristik Pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam menggunakan Teknologi Informasi Internet ?
2. Bagaimana Penilaian Pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam pemanfaatan akses internet ?

1.3 Tujuan Penelitian.

1. Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui dan menganalisis tentang
” Karakteristik pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam menggunakan Teknologi Informasi Internet ”.
2. Untuk mendeskriptifkan Penilaian Pelajar SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam menggunakan akses internet.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan penggunaan internet dan manfaat positif berinternet pada pelajar, sehingga pelajar memiliki media dan sarana pembelajaran lain selain dari sekolah.
- 2 Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain, yang berkaitan dengan bidang Teknologi Informasi yang berkaitan dengan perilaku Konsumen terhadap Penggunaan Internet khususnya dikalangan pelajar.